

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR
GALERI ART SPACE LANTAI 2
PASAR GEDHE SURAKARTA
JAWA TENGAH**



Iwang Yudita Fajar
NIM 141 1967 023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020

HALAMAN PENGESAHAN

Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR GALERI ART SPACE LANTAI 2 PASAR
GEDHE, SURAKARTA** diajukan oleh Iwang Yudita Fajar, NIM 141 1967 023,
Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 7
Januari 2020

Pembimbing 1 / Anggota

Bambang Pramono, S.Sn., MA.
NIP 19770315 200212 1 005

Pembimbing 2 / Anggota

Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP 19720314 199802 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Bambang Pramono, S.Sn., MA.
NIP 19770315 200212 1 005

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR GALERI ART SPACE LANTAI 2 PASAR GEDHE, SURAKARTA

Iwang Yudita Fajar
iwgyudita@gmail.com

ABSTRACT

The city of Surakarta is in the process of becoming one of the design-based Creative Cities which was named by UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization) requiring improvements and infrastructure development including the construction of the Art Space Gallery. The design of the Interior Design of Gedhe Market as the Surakarta Space Art Gallery is a design that uses the concept of adaptation. Gedhe Market will be designed to be a building with new functions according to the current needs of the Surakarta Space Art Gallery. This gallery will be used as a tourist destination for tourists who want to find out information about the city of Surakarta, besides that, the Art Space Surakarta Gallery was used as a Creative Hub for the community in the field of creative industries. The interior design of the Surakarta City Gallery raises the theme The Fascination of Culture of Solo with deluxe touch in Contemporary style. And, modern to give an attractive and innovative impression, while the fascination culture of Solo theme is an adaptation of the social life of the Pasar Gedhe community and also a representation of the potential creativity of the artists. Therefore, the Design of the Interior Design of Gedhe Market as an Surakarta Space Art Gallery in Contemporary Modern Style is considered important in order to make Surakarta City as one of the Creative Cities in Indonesia and to make the people of Surakarta City continue to develop social and culture through creative industries.

Keywords : Gedhe Market, Art Space Gallery, Creative Relationship

ABSTRAK

Kota Surakarta dalam proses menjadi salah satu Kota Kreatif berbasis desain yang dinobatkan oleh UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization) memerlukan adanya pembenahan dan pembangunan infrastruktur antara lain pembangunan Galeri Art Space. Perancangan Desain Interior Pasar Gedhe sebagai Galeri Art Space Surakarta merupakan suatu rancangan yang menggunakan konsep adaptasi. Pasar Gedhe akan di design menjadi bangunan dengan fungsi yang baru sesuai dengan kebutuhan saat ini yakni Galeri Art Space Surakarta. Galeri ini akan dijadikan sebagai destinasi wisata bagi wisatawan yang ingin mengetahui informasi mengenai Kota Surakarta, selain itu Galeri Art Space Surakarta dijadikan sebagai Hub Kreatif masyarakat di dalam bidang industri kreatif. Desain interior Galeri Kota Surakarta mengangkat tema *The Fascination Culture of Solo with Deluxe Touch in Contemporary Style* yang merupakan adaptasi dari kehidupan sosial masyarakat Pasar Gedhe dan juga representasi terhadap potensi kreativitas para seniman. Diberikan sentuhan modern untuk memberi kesan menarik dan inovatif. Oleh karena itu, Perancangan Desain Interior Pasar Gedhe sebagai Galeri Art Space Surakarta bergaya Modern Kontemporer dinilai penting dilakukan guna menjadikan Kota Surakarta sebagai salah satu Kota Kreatif yang ada di Indonesia dan menjadikan masyarakat Kota Surakarta dapat terus mengembangkan sosial dan budaya melalui industri kreatif.

Kata kunci: Pasar Gedhe, Galeri Art Space, Hub Kreatif

I. PENDAHULUAN

Kota Kreatif adalah kota yang mengapresiasi nilai-nilai kearifan lokal, gagasan dan inisiatif untuk itu diperlukan adanya penekanan terhadap proses penciptaan inovasi. Kota Kreatif dalam penerapannya memiliki banyak jenis di antaranya. Kota Kreatif berbasis desain, Kota Kreatif berbasis kerajinan, Kota Kreatif berbasis musik, Kota Kreatif berbasis Media Art, Kota Kreatif berbasis Gastronomy, Kota Kreatif berbasis Literature. Suatu kota dapat memilih jenis basisnya sesuai dengan potensi kotanya untuk kemudian diajukan sebagai Kota Kreatif ke UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization). Salah satu kota di Indonesia yang mengajukan proposal ke UNESCO untuk dijadikan sebagai Kota Kreatif berbasis desain adalah Kota Solo, namun untuk menjadikan Kota Solo sebagai Kota Kreatif perlu adanya pembenahan

infrastruktur yang ada, misalnya membangun galeri kota, museum kota dan pusat desain.

Galeri Kota Solo seperti yang direncanakan akan menjadi suatu bangunan yang menampilkan informasi kota, simulasi kota, sejarah kota, kebanyakan masyarakat masih kurang memperhatikan karya-karya seni yang telah dibuat oleh bakat yang ada. Galeri Kota yang difungsikan untuk menunjang kebutuhan edukasi, informasi, dan pusat kreativitas dan seni tersebut akan diletakkan pada salah satu bangunan pasar yang berada di pusat Kota Solo yakni Pasar Gedhe Hardjonagoro.

Kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat. Rencana perancangan pada Kawasan Pasar Gedhe Hardjonogoro menerapkan konsep adaptasi. Adaptasi adalah upaya pengembangan Cagar Budaya untuk kegiatan yang lebih sesuai dengan kebutuhan masa kini dengan melakukan

perubahan terbatas yang tidak akan mengakibatkan kemerosotan nilai atau kerusakan pada bagian yang mempunyai nilai penting. Pasar Gedhe akan direvitalisasi menjadi bangunan yang memiliki fungsi baru yakni sebagai Galeri Art Space yang tetap mempertahankan prinsip pelestarian dan nilai-nilai penting cagar budaya, konsep Adaptasi dipilih karena sesuai dengan tujuan dari Galeri Art Space yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan saat ini. Perancangan dengan konsep adaptasi tersebut akan mengikuti aturan-aturan sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia tentang cagar budaya pasal 80 ayat 1 dan 2 yang berisi revitalisasi cagar budaya harus tetap memperhatikan tata ruang, tata letak, fungsi dengan menata kembali fungsi ruang sesuai nilai budaya. Kawasan Pasar Gedhe yang juga merupakan salah satu destinasi wisata akan bersinergi dengan Galeri Art Space yang ditujukan sebagai pusat informasi kota, Hub kreativitas masyarakat Kota Surakarta, edukasi sejarah kota. Perkembangannya saat ini Kota Surakarta selain menjadi salah satu tempat kunjungan wisata juga memiliki masyarakat yang cukup banyak bergerak di berbagai sektor industri kreatif maka harus difasilitasi dan diwadahi agar masyarakat tersebut tetap dapat terus berkarya. Galeri Art Space Pasar Gedhe Surakarta akan menjadi suatu penghubung aktivitas insan kota yang dilakukan oleh masyarakat, pemerintah kota, akademisi, praktisi, seniman lokal dan

wisatawan dan dapat dijadikan sebagai pemecahan masalah kreativitas yang ada di Kota Surakarta.

Kebutuhan terkait industri kreatif, informasi kota, dan edukasi yang terdapat pada Galeri Kota Solo akan difasilitasi dengan beberapa area, di antaranya Tourism Information Center Area, Workshop Area, Area Galeri, Area Office (Area Kantor), dan Souvenir. Area yang diadaptasi, seperti workshop area digunakan masyarakat atau pengunjung untuk menginkubasikan kreativitasnya dalam pembuatan kerajinan tangan, kemudian pada area galeri kota digunakan untuk menambah pengetahuan tentang sejarah kota dan pengetahuan tentang pembangunan infrastruktur kota. Area pendukung lainnya seperti souvenir dan workshop area akan berkaitan dengan kegiatan ekonomi kreatif masyarakat, dalam arti produk yang ditawarkan dan dijual merupakan hasil asli kerajinan khas Kota Surakarta. Area-area yang telah ditentukan tersebut kemudian dirancang di dalam desain interior bangunan lantai dua Pasar Gedhe Barat. Permasalahan desain yang dapat disimpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

1. Bagaimanakah mendesain Galeri Seni sebagai alternatif objek wisata yang aktifitas penggunaannya berubah-ubah serta penggunaan ruang untuk kapasitas besaran event yang berbeda-beda?
2. Bagaimana merancang galeri, workshop, main hall dan souvenir shop dengan menetapkan gaya modern contemporary dan menghadirkan sentuhan alkiturasi budaya lokal daerah Solo?

II. METODE PERANCANGAN

Metode desain yang diangkat oleh penulis merupakan metode desain yang diambil dari buku milik Eric Karjaluoto yang berjudul "*The Design Method - A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*".

1. Proses Desain



Gambar 1. 1 Metode Desain Eric Karjaluto

(Sumber: <http://kidskunst.info/linked/the-design-method-a-philosophy-and-process-for-functional-746865.htm>)

a. *Discovery* (Penemuan)

Mengumpulkan data-data yang ada, kemudian menyatukan dan mencocokkan situasi dengan cara observasi data dan analisis.

b. *Planning* (Perencanaan)

Mengidentifikasi kebutuhan utama dan lainnya, kemudian mengembangkan strategi dan rencana yang memungkinkan untuk ditindaklanjuti, agar dapat menentukan permasalahan (fokus).

c. *Creative* (Kreatifitas)

Mencari opsi konseptual dan arah potensi desain, serta mengorganisir beberapa kemungkinan menjadi visi yang jelas.

d. *Application* (Pengaplikasian)

Menerapkan pendekatan dan membuat elemen desain bersamaan dengan percobaan, pengukuran, evaluasi, dan perbaikan.

2. Metode Desain:

a. Memperoleh Pemahaman: Tahap Penemuan

Melalui observasi, analisis, dan dokumentasi, desainer mendapatkan perspektif ke dalam situasi klien. Tahap Penemuan Metode Desain mempersiapkan desainer untuk merencanakan, kemudian mengidealkan, dan akhirnya menghasilkan desain yang sesuai.

Pada tahap ini penulis akan melakukan riset dari beberapa media seperti buku, artikel, ataupun melalui wawancara untuk mendapatkan informasi lebih mengenai objek yang akan didesain. Riset tersebut yang akan menjadi acuan penulis untuk mendesain *Art Space*.

b. Kursus Menentukan: Tahap Perencanaan

Tahap Perencanaan melibatkan menguraikan strategi tingkat tinggi desainer dan kemudian membuat rencana yang lebih lanjut menjelaskan arahan, pemirsa, dan taktik. Hanya dengan rencana ini di tempat desainer harus pindah ke tahap Kreatif.

Pada tahap ini penulis akan melakukan cara seperti *brainstorming* yang akan direkam menjadi *mind map*. Hal ini dilakukan agar penulis lebih konsisten dalam mendesain.

c. Bekerja dengan Ide: Tahap Kreatif

Dalam tahap Kreatif Metode Desain, desainer menetapkan konsep dan arah desain, dan mengevaluasi efektivitasnya. Kemudian akan mendapatkan persetujuan klien untuk mengikuti jalur materi iklan ini di tahap Aplikasi.

Pada tahap ini penulis harus telah benar-benar matang dalam perencanaan, karena akan membuat beberapa alternatif desain tiap ruang hingga detail furniturnya dengan cara sketsa. Hal ini dilakukan agar penulis dapat memvisualisasikan ide yang telah dibuat.

d. Membuat Desain Nyata: Tahap Aplikasi

Setelah menentukan pendekatan kreatif, saatnya desainer membangun desainnya. Tahap Aplikasi melibatkan prototyping, pengujian, analisis, dan penyempurnaan-diikuti oleh produksi dan iterasi yang sedang berlangsung.

Pada tahap ini penulis akan membuat *3D modelling*, animasi, ataupun maket sehingga penulis dapat mempertimbangkan dimensi maupun sirkulasi pada desain. Hal ini dilakukan agar menguji kelayakan desain pada Galeri *Art Space* Pasar Gedhe yang telah dibuat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Desain

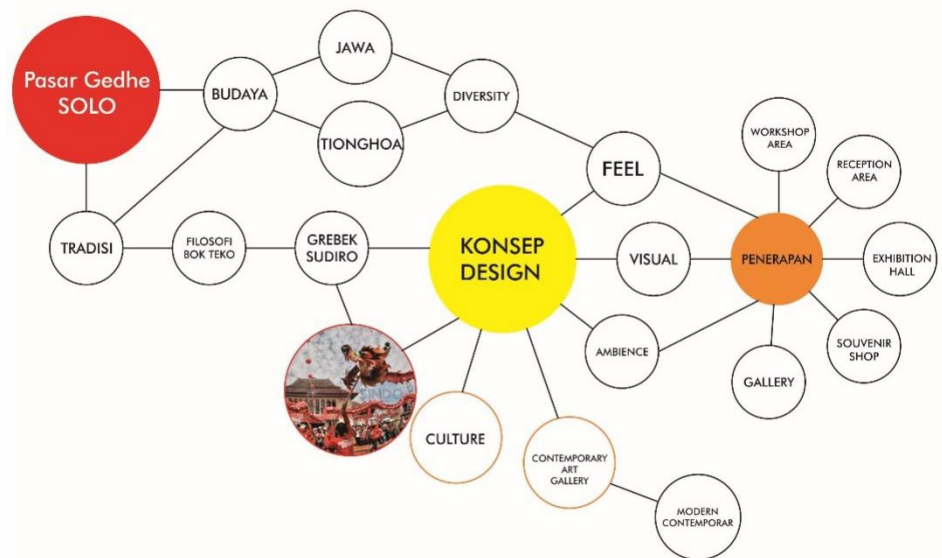
Berdasar dari analisis bab I & II latar belakang perancangan, dimana Surakarta membutuhkan adanya wadah/tempat untuk menampung kegiatan seni para komunitas dan seniman yang ada. Banyaknya komunitas seni dan seniman di Solo membuktikan perkembangan kesenian yang semakin lama semakin berkembang di Kota Surakarta.

Dengan begitu banyaknya komunitas dan seniman, tentu aliran seni yang ada pun bermacam-macam jenisnya sesuai dengan anutan komunitas dan seniman. Maka, dibutuhkan suatu ruang yang dapat memfasilitasi tidak hanya kegiatan seni para komunitas dan seniman, namun juga banyaknya aliran yang dianut.

Berdasarkan pernyataan itu lah yang akan melatarbelakangi konsep perancangan Galeri *Art Space* Surakarta. Melalui pendekatan ruang fleksibel maka akan menciptakan suasana ruang yang berbeda-beda, oleh karena itu muncullah suasana rekreatif pada ruang. Suasana rekreatif ini diciptakan ketika adanya perubahan peletakkan.

Perancangan Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Seni Surakarta mengusung tema Kota Kreatif. Kota Surakarta sendiri memiliki keanekaragaman kebudayaan baik berupa festival, seni tradisi, seni pertunjukan, arsitektur, dan lain-lain. Keanekaragaman kesenian tersebut akan mempresentasikan salah satu kebudayaan yang ada di Kota Surakarta dalam tema desain Kota Kreatif. Hal ini sebagai wujud apresiasi terhadap budaya lokal untuk diperkenalkan kepada masyarakat asli maupun wisatawan di Kota Surakarta.

Dengan melihat pertimbangan dari bab 1 dan bab 2, dalam mendesain galeri membutuhkan pertimbangan karena pengguna membutuhkan penggunaan ruang untuk kapasitas besaran event yang berbeda-beda.



Gambar 3. 1 Konsep Desain
(Sumber: Penulis, 2017)

Konsep perancangan Galeri diangkat dari tradisi masyarakat Solo “GrebeG Sudiro” yang merupakan penggambaran toleransi antar suku, budaya, dan ras daerah setempat. Pada tradisi ini gambaran perbedaan ras Jawa dan tionghoa selalu bergotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perancangan galeri, setiap ruangan akan memberikan *ambience* tentang tradisi tersebut. Selain mengangkat nilai-nilai kebudayaan, Galeri Seni Surakarta akan menampilkan kreativitas masyarakat Kota Surakarta yang bergerak di bidang sektor industri kreatif untuk di tampilkan di area workshop Galeri Kota Surakarta. Tema “*Something to See*” yang artinya bermakna Galeri *Art Space* tersebut harus mempunyai sesuatu yang bisa di lihat atau di jadikan tontonan oleh pengunjung wisata. Dengan kata lain obyek tersebut harus mempunyai daya tarik khusus yang mampu untuk menyedot minat dari wisatawan untuk berkunjung di obyek tersebut, dikemas dengan desain interior bergaya *Modern Contemporary* yang memiliki kesan menarik, modern, kreatif dan inovatif. Prinsip dari gaya interior *Modern Contemporary* mengedepankan desain interior yang interaktif dan inovatif untuk kemudian ditunjang dengan penggunaan furniture dari pengrajin setempat serta memiliki fungsionalitas yang tinggi.

2. Penerapan Konsep kedalam Desain Interior Galeri Art Space Lantai 2 Pasar Gedhe Surakarta

1. *Tourism Information Center Area*



Gambar 3. 1. Tourism Information Center Area
(Sumber: Penulis, 2019)

Galeri Kota Surakarta *Tourism Information Center Area* ini berisi tentang informasi tentang jadwal acara yang meliputi pertunjukan, workshop dan memberikan informasi tentang destinasi wisata yang berada di Kota Surakarta.

2. *Workshop Area*

Galeri Art Space *Workshop Area* merupakan area pembuatan produk-produk kreatif hasil kreasi dari masyarakat Kota Surakarta, serta area untuk pengunjung mencoba membuat suatu karya yang nantinya akan di pameran dapat disaksikan langsung oleh pengunjung yang lain.



Gambar 3. 2. Workshop Area
(Sumber: Penulis, 2019)

3. Area Galeri

Area Galeri sebagai area pembelajaran mengenai bangunan-bangunan *landmark* Kota Solo yang ditampilkan dalam bentuk foto. Selain itu Area Galeri Kota akan menampilkan sejarah perkembangan-pembangunan infrastruktur kota saat ini dan pembangunan infrastruktur Kota Surakarta yang akan datang. Area Galeri Kota akan menampilkan simulasi kota dalam pertunjukan video yang menggambarkan seluruh keadaan aktivitas masyarakat Kota Solo mulai dari terbit fajar hingga terbenam matahari.



Gambar 3. 3. Main Hall
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 3.4 Galeri 1 dan 2 untuk karya 2Dimensi
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 3. 5. Galeri 3 untuk Kriya
(Sumber: Penulis, 2019)

4. *SouvenirShop*

Souvenir Shop merupakan tempat yang memberikan fasilitas kepada pengunjung yang ingin membeli produk-produk hasil kreasi dari masyarakat Kota Surakarta atau berbagai macam makanan dan minuman tradisional khas Kota Surakarta.



Gambar 3. 6 Souvenir Shop
(Sumber: Penulis, 2019)

IV. KESIMPULAN

Perancangan Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Art Space Surakarta Bergaya Modern Contemporary merupakan desain dengan konsep adaptasi. Perancangan ini akan menjadikan Pasar Gedhe Surakarta yang sekarang sebagai pasar akan mengubah dengan fungsi yang baru sesuai dengan kondisi atau kebutuhan saat ini. Pasar Gedhe Surakarta akan direnovasi menjadi Galeri Art

Space Surakarta yang difungsikan sebagai Hub kreatif masyarakat dan sebagai wadah edukasi pengetahuan mengenai Kota Surakarta.

Konsep Kota Kreatif dipilih sebagai salah satu wujud apresiasi terhadap masyarakat kreatif Kota Surakarta dan keanekaragaman kebudayaan baik dari seni tradisi, seni pertunjukan dan seni budaya yang ada di Kota Surakarta. Oleh karena itu, Perancangan Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Art Space Surakarta dinilai penting guna memberikan wadah bagi masyarakat, pemerintah, akademisi, praktisi, media untuk dapat membaaur dan terus bergerak dalam bidang sektor industri kreatif

.DAFTAR PUSTAKA

Sulistianto, H. Seni Budaya. Jakarta : Grafindo Media Utama, 2006.

Neufert, E. Data Arsitek Jilid 1. Jakarta : Erlangga, 2002.

Appleton, I. Building for The Performing Arts : A Design and Development Guides. United Kingdom, 2008.

Juliatmika, W. “Signifikan Pencahayaan Buatan Pada Perancangan Interior Galeri”. Jurnal Desain Interior 1:1. (2014) : 38/46

Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. NIRMANA Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: JALA SUTRA

DK. Ching, Francis. 2011. Desain Interior dengan Ilustrasi (Edisi Kedua). Jakarta: Erlangga.

F. Pile, John. 1988. Interior Design. New York: Harry N. Abrams, Inc..

Surat Kabar

”Bentuk Zona-Zona Kreatif Beri Tempat Masyarakat Solo untuk Berkreasi”, dalam KOMPAS, 12 Februari 2017

“Hadi Rudyatmo: Kreativitas yang Berbudaya” dalam KOMPAS, 17 Februari 2017

“Kerja Sama untuk Solo: Memaksimalkan Potensi untuk Jadi Kota Kreatif” dalam KOMPAS, 16 Februari 2017

Narasumber

Rully Novianto, 51 tahun, Surakarta, Tim SCCN (*Solo Creative City Network*), 23 Agustus 2017

Sumber Internet

<http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creativecitiesnetwork/about-creative-cities/> diakses pada tanggal 19 April 2017

<http://jogja.in/14-sub-sektor-industri-kreatif-di-indonesia/#.VTNCuyHtmko>, 19 April 2017

<http://solo.tribunnews.com/2018/08/07/melalui-pameran-poster-gamelan-komunitas-komunikotavisual-solo-turut-lestarikan-budaya-indonesia>. 18 Mei 2018

<http://jateng.tribunnews.com/2018/08/06/ajak-masyarakat-peduli-tradisi-gamelan-komunikotavisual-pajang-belasan-poster-di-pasar-gede-solo?page=all>, 6 Agustus 2018